1. Корректностей полей

2. Корректность конструктора

3. Создание экземпляра класса

1. Стороны не могут быть меньше нуля
2. Стороны не могут быть равны нулю

3. Метод сheckTriangle:

1. Сторона a ниже или равна нулю
2. Сторона b ниже или равна нулю
3. Сторона c ниже или равна нулю
4. Сумма сторон a и b больше стороны c
5. Сумма сторон c и b больше стороны a
6. Сумма сторон a и c больше стороны b

5. Метод getMessage:

1. Вызов сообщения ”a<=0”, если сторона a ниже или равна нулю
2. Вызов сообщения ”b<=0” , если сторона b ниже или равна нулю
3. Вызов сообщения ”c<=0” , если сторона c ниже или равна нулю
4. Вызов сообщения “a+b<=c”, если сумма сторон a и b меньше или равна стороне c
5. Вызов сообщения “с+b<=a”, если сумма сторон c и b меньше или равна стороне a
6. Вызов сообщения “a+c<=b”, если сумма сторон a и c меньше или равна стороне b

4. Метод detectTriangle:

1. Экземпляр класса является прямоугольным треугольником
2. Экземпляр класса является равносторонним треугольником
3. Экземпляр класса является равнобедренным треугольником
4. Экземпляр класса является обычным треугольником
5. Экземпляр класса сочетает в себе комбинацию признаков

5. Метод getSquare:

1. Правильно высчитывает площадь треугольника